

ANDROMEDA

Az Androméda galaxis Bolygóközi Szövetsége azt szeretné, ha gazdaságukba vagyonos földi kereskedők fektetnének be. A befektetések ellenőrzésére minden, a földieket különösen érdeklő bolygó köré három gazdasági központként szolgáló műholdat állítottak pályára. Így egyrészt elérik, hogy a földiek magukon a bolygókon nem jelennek meg, másrészt pedig azt remélik, hogy versenyt indukálnak a befektetésben érdekelt kereskedők között, és azok a verseny miatt még többet fektetnek be. Ennek megakadályozására, hogy emberek titkos megállapodásokkal fölösszák maguk között a gazdasági központokat, a Bolygóközi Szövetség előírja, hogy minden üzleti tevékenységet a felügyeletük alatt kell elvégezni. Kémeik ügyelnek arra, hogy a kereskedők ne tévedjenek tilosba.



Tartalom



84 Bolygókártya

(Mind a 7 bolygónak 12-12db)



16 Bónuszkártya

(6 ezüst, 4 arany, 4 platina és 2 gyémánt)

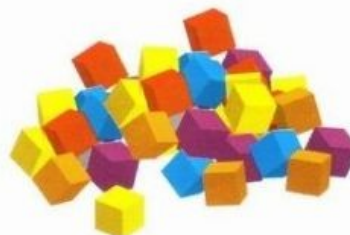


10 Szállításkártya

(5 szín - színenként 2)



1 Játéktábla



130 Állomás

(Mind az öt színből 26-26)



1 Sorsoló gyűrű

Előkészítés

1 Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére és a sorsoló gyűrűt a tábla mellé.



2 Típusonként rendezzük a kártyákat: 84 bolygókártya, 16 bónuszkártya és 10 szállításkártya.



3 Távolabb különítsük el a 16 bónuszkártyát és fajtánként tegyük őket 4 pakliba, képpel felfelé a tábla mellé.

A 84 bolygókártyát keverjük meg.



4 Minden játékos választ egy színt, megkapja a színhez tartozó 26 állomást és 2 szállításkártyát és maga elé helyezi az asztalra.



5 Minden játékos elhelyezi egyik állomását az űrhajó-fejlesztési sáv első helyére, és egy másikat a technológiai fejlődési sáv első helyére. A többi állomásukat az alábbiak szerint helyezik el a játékosok számától függően:



Űrhajó-fejlesztési sáv



Technológiai fejlődési sáv

3 játékos

Mindenki 4 állomást tesz a Földre és 2-2 állomást a 7 további bolygóra. A legidősebb játékos képpel felfelé kioszt minden játékosnak 6 bolygókártyát, a játékosok pedig elhelyeznek 1-1 állomást a nekik kiosztott hat kártya szerinti bolygókon. Ilyenformán mindegyiküknek mind a 26 állomása felkerül a játéktáblára.

4 játékos

Minden játékos 4 állomást tesz a Földre és 1-1 állomást a 7 bolygóra. A legidősebb játékos képpel felfelé kioszt minden játékosnak 9 bolygókártyát, a játékosok pedig elhelyeznek 1-1 állomást a nekik kiosztott kilenc kártya szerinti bolygókon. Ilyenformán mindegyiküknek 22 állomása kerül fel a játéktáblára. A játékosonként megmaradt 4 állomásra nincs szükség a játék során, ezeket vissza kell tenni a dobozba.

5 játékos

Minden játékos 4 állomást tesz a Földre és 1-1 állomást a 7 bolygóra. A legidősebb játékos képpel felfelé kioszt minden játékosnak 6 bolygókártyát, a játékosok pedig elhelyeznek 1-1 állomást a nekik kiosztott hat kártya szerinti bolygókon. Ilyenformán mindegyiküknek 19 állomása kerül fel a játéktáblára. A játékosonként megmaradt 7 állomásra nincs szükség a játék során, ezeket vissza kell tenni a dobozba.

6

A legidősebb játékos megkeveri a 84 bolygókártyát, 9-t oszt mindenkinek képpel lefelé és a megmaradt kártyákat lefordítva a tábla mellé rakja. Ez a bolygókártya készlet és mellette gyűjtjük a már felhasznált kártyákat.

7

A játékosok a kezükbe veszik a nekik kiosztott lapokat, úgy, hogy a többiek ne lássák. Az első kört a legidősebb játékos kezdi, a továbbiakban mindig másik játékos lesz a kezdőjátékos.

A játéktábla



A táblán a Föld látható s az Androméda Galaxis 7 legfontosabb bolygója. Minden bolygó körül ott kering a három gazdasági központ, és minden gazdasági központ mellett egy szám jelzi az adott gazdasági központ értékét. A Föld körül nem kering ilyen mesterséges kisbolygó. A játék alatt a játékosok állomásokat mozgathatnak a 7 bolygó és a Föld között, de a bolygók között nem. A játék végén minden a Földön lévő állomás 1 pontot ér. A bal felső sarokban található az űrhajó-fejlesztési sáv. Minél nagyobb űrhajója van egy játékosnak, annál több bolygókártya lehet a kezében. A jobb alsó sarokban pedig a technológiai fejlődési sáv található. Minél magasabb egy játékos technológiai szintje, annál több lehetősége van az adott körben. A játék végén minden játékos az általa elért technológiai szint alapján győzelmi pontokat kap (0, 1, 3 vagy 6).

A kártyák



Bolygókártyák

Mind a 7 bolygóhoz 12-12 bolygókártya tartozik. A kártya közepén, illetve kicsiben a kártya négy sarkában az a bolygó látható, amelyhez a kártya tartozik.

A játékosok a játék folyamán igyekeznek egyforma bolygókártyákat gyűjteni. Minél több egyforma bolygókártyát játszik ki egy játékos, az annál értékesebb; azonban legfeljebb (dzsókerrel együtt) hét bolygókártya játszható ki.



Bónuszkártyák

4 különböző bónuszkártya van: ezüst (2 pontot ér), arany (3 pont), platina (4 pont) és gyémánt (5 pont). A fehér szám jelzi a kártya értékét.

A játék végén a játékos kezében lévő lapok után pontot kap (a fehér számoknak megfelelően). A narancsszínű kártyákon látható szám jelzi, hogy mennyi bolygókártyát kell kijátszania a játékosnak ahhoz, hogy megkapja a bónuszkártyát. A játékban 16 bónuszkártya van, így legfeljebb ennyit szerezhetnek meg a játékosok. Ha egy játékos kijátszik meghatározott számú bolygókártyát (amelyek között nem lehet dzsóker), jutalomként kap egy bónuszkártyát. A kezében lévőkhöz teszi azt és a kártyát hozzá kell számolni a kezében tartható készletbe.

A játékosnak bármennyi bónuszkártya lehet a kezében - pontosabban legfeljebb annyi, ahány kártyát az űrhajó mérete megenged. Mindegyik kártya megszerzéséhez meghatározott számú azonos bolygó kártya kijátszása szükséges az alábbiak szerint:

Ezüst - pontosan 4 egyforma bolygókártya

Arany - pontosan 5 egyforma bolygókártya

Platina - pontosan 6 egyforma bolygókártya

Gyémánt - pontosan 7 egyforma bolygókártya

Csak akkor szerezhet meg a játékos egy bizonyos bónuszkártyát, ha abból a fajtából még van a készletben. Például, ha a játékos 6 bolygókártyát játszik ki, és már az összes platinakártya fel lett véve, nem vehet el helyette egy aranykártyát - ilyen esetben a játékos nem kap bónuszkártyát.

A bónuszkártyák dzsókerként használhatóak bolygókártyák kijátszásakor, és a játékos a megszerzett bónuszkártyát azonnal fel is használhatja. Például ha egy játékosnak van 3 azonos bolygókártyája, egy ezüst és egy arany bónuszkártyája, végrehajthat egy akciót, amihez 5 azonos bolygókártyára van szükség. Persze ilyenkor nem kaphat ezüst bónuszkártyát, mivel két kártya dzsóker volt.

Szállításkártya

Minden játékosnak 2 szállításkártyája van. Képpel felfelé tartja őket az asztalon és használat után eldobja őket. Arra használatosak, hogy a játékos az állomásait speciális módon mozgassa. Nem részei a kézben tartható lapcsomagoknak és nem lehet velük kereskedni.

A játék célja

A játékosok földi kereskedők, akik azon versenyeznek, hogy megszerezzék az Androméda galaxis hét legfontosabb bolygója körül keringő kereskedelmi központokat. A kereskedőket megszemélyesítő játékosok állomásokat visznek a bolygókra, növelik űrhajóik méretét, fejlesztik technológiájukat és

megpróbálják megszerezni a bolygók körül keringő kereskedelmi központokat. A játék győztese az, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze a gazdasági központok, a bónuszkártyák, technológiai szint és a földi állomások révén.

A játék menete

A játék körönként zajlik. Minden kör négy fázisból áll és minden körben van egy kezdőjátékos. A kör akkor ér véget, amikor már minden játékos befejezte a negyedik fázist. Ekkor új kör kezdődik és az előző kezdőjátékos baloldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos.

Kártya-szakasz: A kezdő játékos bolygókártyákat oszt mindenkinek a kezébe, mindenkinek annyit, amennyi maximálisan megengedett.

Szállítás-szakasz: A játékosok kijátszhatják szállításkártyáikat, és annak megfelelően mozgathatják valamenyi állomásukat.

Kereskedés-szakasz: A játékosok cserére felajánlanak 2, 3 vagy 4 bolygókártyát (utóbbi csak 2-es technológiai szinten lehetséges), majd kicserélik egymás között a cserére felajánlott lapokat.

Akció-szakasz: A kezdő játékos végrehajt 3 akciót, az összes többi játékos kettőt, az órajárásnak megfelelő irányban.

Kártya szakasz

Az űrhajó-fejlesztési sávon elfoglalt pozíció jelzi, hogy egy játékos mennyi bolygókártyát tarthat a kezében: 9, 10, 11 vagy 13. A kör elején a kezdő játékos kártyákat oszt a lefordított készletből, mindenkinek annyit, amennyit az űrhajó-szintje lehetővé tesz. Mikor a készlet elfogyott, a kezdő játékos megkeveri a kidobott lapokat, lefordítja és abból oszt.

Tipp: A kör elején minden játékos elmondja a kezdő játékosnak, mennyi lapra van szüksége (mennyit kaphat). A kezdő játékos ezután arccal lefelé 1 vagy 2 lapot oszt egyszerre, az óramutató járásának megfelelően. Ezt addig folytatja körben, míg mindenkinek annyi lapja van, amennyi megengedett.

Szállítás szakasz

Először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek eldöntik, hogy kijátsszák-e egy szállításkártyájukat vagy passzolnak. Ha egy játékos kijátszik szállításkártyát, az alábbi két lehetőség közül kell választania és végrehajtania egyet. A kijátszott szállításkártya többé már nem használható, vissza kell tenni a dobozba - ilyenformán egy játékosnak csak két szállításra nyílik lehetősége a játék folyamán.



1) A játékos 2 állomását viheti el a Földről a 7 bolygó valamelyikére (mindkettőt ugyanarra).

Tipp: Célszerű olyan bolygót választani, amelyhez a játékosnak vannak kártyái. A kártyák használatával ugyanis ebben a körben még újabb állomásokat tehet le erre a bolygóra, vagy megkísérelheti egy kereskedelmi központ megszerzését.

2) A játékos az összes állomását áthelyezi az egyik bolygóról a Földre.

Tipp: A játék végén minden, a Földön lévő állomás egy pontot jelent. Így ha valakinek számos állomása van egy bolygón, de nincsenek elfoglalható gazdasági központok, szüksége lesz erre a lépésre, hogy a "használatatlan" állomásokat a Földre szállítsa, s ezért pontot kapjon.



Kereskedés szakasz



Minden játékosnak részt kell vennie a kereskedelemben, kivéve, ha nincs a kezében cserére felajánlható kártya. A játékosok sem a kereskedés közben, sem előtte, sem utána nem tárgyalhatnak egymással. A kereskedést a kezdőjátékos kezdi az alábbiak szerint:

A A kezdőjátékos választ a kezében lévők közül egy bolygó- vagy bónuszkártyát, és azt képpel felfelé lerakja maga elé az asztalra. Ez az első kártya, amit cserére felajánl a többieknek.



B Az összes többi játékos is választ egy-egy bolygó- vagy bónuszkártyát a kezéből, és leteszi azt képpel lefelé maga elé az asztalra. Nem választhatnak olyan kártyát, mint amelyet a kezdőjátékos cserére felajánlott. Miután mindenki végzett, egyszerre felfedik a cserére felajánlott kártyákat.



C Most a kezdőjátékos a kezéből képpel felfelé lerak egy újabb bolygó- vagy bónuszkártyát az előző mellé. Bármilyen kártyát választhat. Így már két, cserére felajánlott kártya lesz előtte az asztalon.



D Az összes többi játékos is választ egy-egy bolygó- vagy bónuszkártyát a kezéből, és leteszi azt képpel lefelé maga elé az asztalra az előző mellé. Nem választhatnak olyan kártyát, amilyen már van a kezdőjátékos által cserére felajánlott kártyák között. Miután mindenki végzett, egyszerre felfedik a kártyákat.



E A kezdőjátékos eldönti, hogy felajánl-e cserére egy újabb kártyát, vagy inkább elkezd a cserét. Ha az újabb kártya felajánlása mellett dönt, lerak a kezéből egy újabb, bármilyen kártyát. A többiek is kiválasztják egy-egy kártyájukat, a fentebbi, a második kártyára vonatkozó szabályok szerint.



F A csere az alábbiak szerint zajlik: A kezdőjátékos az összes, általa cserére felajánlott kártyát elcseréli egy másik játékos összes cserére felajánlott kártyájával. Kiválaszt egy játékost, átadja neki a saját kártyáit, átveszi és a kezébe veszi az illető játékos cserére felajánlott kártyáit. Ezzel a kezdőjátékos számára a fázis véget is ért.



G A játékosnak, akivel a kezdőjátékos cserélt, két lehetősége van: a kezébe veszi a kezdőjátékostól kapott kártyákat, vagy maga előtt hagyja az asztalon, felajánlva cserére a többi játékos számára.



H A továbbiakban mindig meg kell nézni, hogy a kezdőjátékostól kiindulva, az óramutató járása szerint haladva melyik az első olyan játékos, aki előtt vannak cserére felajánlott kártyák: ő vagy visszaveszi a kezébe a cserére felajánlott lapokat, vagy cserét kezdeményez. Csere esetén ugyanúgy kell eljárni, mint korábban a kezdőjátékos esetében.

I A kereskedés mindaddig folytatódik, amíg van legalább két olyan játékos, aki előtt még van ajánlat, egyébként a kereskedés befejeződik. Ha már csak egy játékos előtt vannak cserére felajánlott kártyák, azokat visszaveszi a kezébe.

K A kezdőjátékosnak kötelező cserélnie. A többieknek addig maguk előtt kell hagyni ajánlatukat, amíg valaki nem kereskedik velük, vagy rájuk nem kerül a sor.

Abban a valószínűtlen esetben, amikor egy játékos nem tud kártyát cserére felajánlani (csak olyan kártyája van a kezében, amelyet a kezdőjátékos már cserére felajánlott), kimarad a kereskedelemről. Először megmutatja a kezében tartott lapokat a többieknek, ezáltal bizonyítva, hogy képtelen a kereskedés feltételeinek teljesítésére. Ezután visszaveszi a kezébe az esetlegesen már lerakott kártyáit. Ebben a fázisban kimarad a kereskedelemről. Ha azonban kártyái bemutatása során kiderül, hogy tévedett, és tud kártyát cserére felajánlani, azt meg is kell tennie.

Bónuszkártyákat is fel lehet ajánlani ugyanúgy, mint a bolygókártyákat. Ez a megfelelő lépés, ha a játékos nem tud bolygókártyát felajánlani. Ha a kezdő játékos bónuszkártyát ajánl fel, a többiek következésképpen nem ajánlhatnak ugyanolyan bónuszkártyát.

Tipp: A játéktáblát tanulmányozva ki lehet találni, milyen bolygókártyát szeretne a kezdőjátékos. Ha érdekelt vagy a felajánlott kártyákban, olyat ajánlj, amire szüksége van.

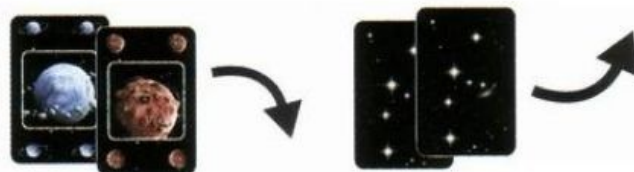
Akción szakasz

E fázis során ötféle akció hajtható végre. A fázist a kezdőjátékos kezdi és három cselekedetet hajthat végre. A többiek az óramutató járása szerint követik egymást, és mindegyikük két akciót hajthat végre.

Egy játékos csak azután következik, hogy jobboldali szomszédja végrehajtotta az összes cselekedetét. A játékos saját akcióit bármilyen sorrendben véghezviheti, és ugyanazt a cselekedetet többször is végrehajthatja.

Bolygókártyák cseréje

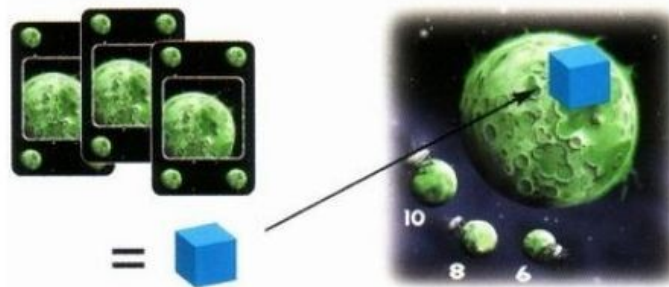
A játékos a kezében lévő kártyák közül egy vagy két bolygókártyát képpel lefelé a dobott lapok tetejére tesz, és ugyanennyi kártyát felhúz a bolygó pakli tetejéről a kezébe.



Állomások mozgatása

A játékos megteheti, hogy növeli egy bolygón állomásai számát - és így az esélyét annak, hogy megszerez egy ottani kereskedelmi központot. Ehhez a játékosnak ki kell játszania 3-7 azonos bolygókártyát, és ekkor a Földről állomásokat vihet az adott bolygóra. A játékos feleannyi (lefelé kerekítve) állomást helyezhet át, mint amennyi kártyát kijátszott. A játékos, ha kevesebb bolygókártyája van, mint amennyit kijátszani szeretne, dzsókerként bónuszkártyákat is kijátszhat; azonban nem játszhat ki csupán bónuszkártyákat, legalább egy bolygókártyát ki kell játszania. A játékosnak nem kötelező annyi állomását áthelyezni, amennyit a kijátszott kártyák lehetővé tesznek: mozgathat kevesebb állomást is (0-t is), többet viszont nem.

A játékos a kijátszott bolygókártyákat a dobott lapok tetejére teszi, a bónuszkártyákat pedig visszateszi a készletbe, a játéktábla mellé.



Kereskedelmi központ megszerzése

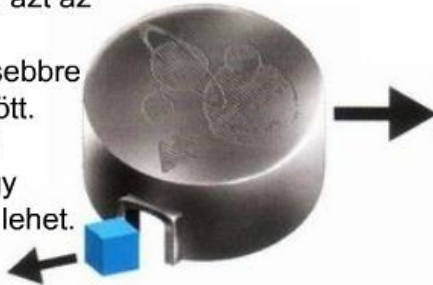
A játékos akkor kísérheti meg egy kereskedelmi központ megszerzését, ha az adott bolygón van legalább egy állomása. A játékos először is kijátszik 3-7, az adott bolygóhoz tartozó bolygókártyát, majd pedig kezébe veszi a sorsolót. A játékos feleannyi (lefelé kerekítve) kísérletet tehet a kereskedelmi központ megszerzésére, mint amennyi kártyát kijátszott.

1 A játékos a sorsolót úgy rakja le, hogy az adott bolygó összes állomása alatta legyen - kivéve azok az állomások, amelyek már kereskedelmi központok. A játékos hüvelykujjával lefedi a sorsoló kijáratát, majd anélkül, hogy felemelné a játéktábláról a sorsolót, összekeveri (összerázza) az állomásokat a sorsolón belül. Úgy helyezi a sorsolót, hogy annak kijáratát a vele ellentétes oldalon legyen, s így semmiképp se lássa az állomásokat a sorsolón belül.



2 Ezután elveszi a hüvelykujját a kijáratról és addig mozgatja a sorsolót a játéktáblán, amíg annak kijáratán fel nem bukkan egy állomás.

Eközben óvatosságnak kell lennie, hogy ne érjen a játéktáblán lévő többi állomáshoz. Ha a sorsolóból saját állomása bukkan elő, azt az adott bolygóhoz tartozó, még gazdátlan kereskedelmi központok közül a legértékesebbre rakja, és ezzel a cselekedete be is fejeződött. Az egyszer már megszerzett kereskedelmi központról sosem vehető le az állomás. Egy kereskedelmi központon csak egy állomás lehet.



Ha azonban egy másik játékos állomása bukkan elő a sorsolóból, azt a játékos visszarakja a Földre. Ha még van próbálkozása, újra addig csúsztatja a sorsolót a játéktáblán, amíg abból elő nem bukkan egy újabb állomás; ezzel az állomással is a fentiek szerint kell eljárni.

3 Amikor a játékos sikeresen elfoglal egy központot vagy felhasználja az összes kísérletét, az akció befejeződik.

Visszateszi a sorsolót a játéktábla mellé, az alatta maradt állomásokat pedig visszarakja a bolygóra (amennyiben a sorsoló mozgatása közben lekerültek róla).

Egy bolygó bolygókártyái akkor is a játékban maradnak, ha a játékosok már mind a három kereskedelmi központját megszerezték, hiszen ezek a kártyák még mindig felhasználhatóak az űrhajó vagy a technológiai szint fejlesztésére. Ezenfelül a játékos kijátszhat bolygókártyákat úgy is, hogy utána nem helyez át a bolygóra a Földről egy állomást sem, csupán azért, hogy jutalmul kapjon egy bónuszkártyát.

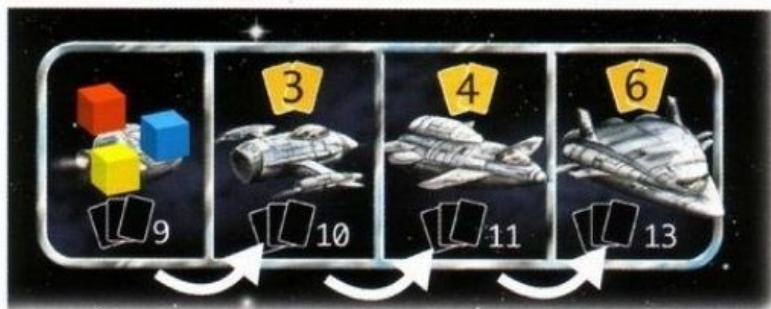
Tipp: Körültekintő tervezéssel és kereskedelemmel a játékos megnövelheti az esélyét annak, hogy megszerezzen egy kereskedelmi központot. Például tegyük fel, hogy egy játékosnak 2 állomása van egy olyan bolygón, amelyen még három ellenfelének van 1-1 állomása. A játékos először szállításkártya segítségével áthoz még 2 állomást erre a bolygóra, majd kijátszik 7 kártyát, ami - minthogy a 4. technológiai szinten áll - négy kísérletet tesz számára lehetővé. A siker innentől garantált.

Űrhajó fejlesztés

Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy a legkisebb űrhajóval rendelkezik, minthogy állomása az űrhajó-fejlesztési sáv első mezején van; ezáltal a játékosoknak legfeljebb 9 kártya lehet a kezükben. Ha azonban a játékosok azonos bolygóhoz tartozó kártyákat játszanak ki, fejleszthetik űrhajójukat:

1.-ről a 2. szintre 3 azonos bolygókártyát,
2.-ről a 3. szintre 4 azonos bolygókártyát,
3.-ról a 4. szintre 6 azonos bolygókártyát kell kijátszani.

A 2. szinten a játékos már 10, a 3.-on 11, a 4. szinten pedig 13 kártyát tarthat a kezében.



Megjegyzés: A játékosok nem hagyhatnak ki szintet, de egy körben több szintet is lehet fejleszteni. Dzsókerként bónuszkártya is felhasználható, de legalább egy bolygókártyát ki kell játszani.

Technológia fejlődés

Minden játékos úgy kezdi a játékot, hogy állomása a technológiai fejlődési sáv 1. mezőjén van.

Ez az alap technológiai szint.



3 azonos bolygóhoz tartozó kártya kijátszásával a játékos a 2. technológiai szintre fejlődhet. Ekkor, ha ő a kezdőjátékos, akár négy kártyát is felajánlhat cserére. Ha így tesz, a többieknek is így kell tenniük, saját technológiai szintjüktől függetlenül. A negyedik kártyára

vonatkozó szabályok megegyeznek a harmadik kártyára vonatkozókkal.



4 azonos bolygóhoz tartozó kártya kijátszásával a játékos a 3. szintre fejlődhet. Ekkor a játékos, amikor bolygókártyákat cserél, nem csupán 1 vagy 2, hanem 3 kártyát is cserélhet.



5 azonos bolygóhoz tartozó kártya kijátszásával a játékos a 3. technológiai szintről a 4. szintre fejlődhet. Ekkor nem lefelé, hanem felfelé kell kerekíteni, amikor azt kell megnézni, hány kísérlete van a játékosnak kereskedelmi központ megszerzésére. Például akkor, ha 5 kártyát játszik ki, immáron nem 2, hanem 3 kísérlete lesz.

Megjegyzés: Szintet kihagyni nem lehet, de egy körben több szintet is lehet fejlődni (persze, ezek külön cselekedetet jelentenek). Dzsókerként bónuszkártyák is kijátszhatóak, de legalább egy bolygókártyát ki kell játszani. Magasabb technológiai szinten természetesen az alacsonyabb technológiai szintek képességei is mind érvényesek.

Tipp: Nem szabad elfelejteni, hogy a minél magasabb technológiai szint nem csupán jobb lehetőségeket jelent, hanem a játék végén több pontot is ér.

A játék vége és pontozás

A játék akkor ér véget, amikor a játékosok a hét bolygó közül három bolygón megszerezték az összes kereskedelmi központot. A játék nem ér véget azonnal, az aktuális kört még le kell játszani, megadva ezzel a lehetőséget a játékosoknak, hogy befejezzék a körüket.

Minden játékosnál a következőképpen adjuk össze a pontokat:

- gazdasági központok értéke
- 1 pont minden Földön lévő állomásért
- a legmagasabb technológiai szintjének értéke
- a kezében lévő bónuszkártyák értéke

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőség esetén az nyer, akinek magasabb a technológiai szintje; ha ebben is egyenlők, az nyer, akinek nagyobb űrhajója van.

A játékot tervezte: **Alan R. Moon**
Nagyon köszönöm a magyar nyelvű szabály elkészítésében (fordításában) nyújtott rengeteg segítséget **Thaurnak s teokatának**.
A magyar szabály **Artax** (csend@freemail.hu) munkája. <http://tarsas.bbnet.hu>